

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Variabel Penelitian

##### 1. Definisi Konsep

Definisi konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. Menurut Bahri (2008:30) pengertian konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata (lambang bahasa).

##### 2. Definisi Operasional Variabel

Operasional variable ialah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau “mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain” (Young, dikutip oleh Koentjaraningrat, 1991;23).

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori utama yaitu variabel bebas dan terikat Sudjana, N. (2005 : 24). Menurut Sugiyono (2010 : 60) menyatakan bahwa “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat”. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas *Intervensi* dan terikat *Target Behavior*

##### a. Variabel Bebas *Intervensi*

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode penelitian keterampilan. Metode latihan keterampilan adalah metode dimana siswa melakukan kegiatan latihan secara langsung di lapangan agar siswa dapat memiliki pengalaman langsung dalam belajar keterampilan. Seperti yang dikemukakan Roestiyah N.K, (2008 : 125) “ Metode latihan keterampilan adalah suatu metode yang diterapkan untuk membantu siswa dalam mempermudah pemahaman mengenai keterampilan vokasional otomotif”.

b. Variabel Terikat (*Target Behavior*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” Sugiyono, (2010 : 61). Variabel terikat dalam penelitian kasus tinggal dikenal dengan nama perilaku sasaran atau target behavior. Target behavior merupakan perilaku yang diharapkan dapat berubah setelah adanya *intervensi* Sunanto, J,(2005:12). Target Behavior dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam pembelajaran keterampilan vokasional cuci motor.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tunggal yang dikenal dengan istilah *single subject research* (SSR) yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan dengan melihat hasil ada tidaknya pengaruh dan perubahan yang terjadi dari suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan dalam subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Dimaksud kondisi disini adalah kondisi *baseline* dan kondisi eksperimen.

*Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran target *behavior* dilakukan pada keadaan natural sebelum dilakukan *intervensi* apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana suatu *intervensi* telah diberikan dan target *behavior* diukur dibawah kondisi tersebut. Penelitian dengan desain subjek tunggal selalu

dilakukan perbandingan antara fase *baseline* dengan sekurang-kurangnya fase *intervensi*. (Sunanto, 2005:56)

## C. Prosedur Penelitian

### 1. Prosedur Penelitian

Pembelajaran keterampilan vokasional cuci motor menggunakan metode simulasi. Adapun prosedur penelitian ini antara lain :

- a. Menentukan dan menetapkan perilaku apa yang akan diubah sebagai target *behavior* dalam penelitian ini adalah keterampilan otomotif. Keterampilan otomotif yang diambil yaitu keterampilan cuci motor. Aspek pengamatan dalam penelitian ini adalah menyiapkan alat dalam cuci motor, menggunakan alat dalam cuci motor, melakukan pencucian motor, melakukan pengeringan, menyemir motor atau poles motor.
- b. Mengobservasi perilaku subjek dalam kemampuan keterampilan cuci motor. Pengumpulan data dilakukan dengan mencatat respon peserta didik selama observasi. Setiap hari dilakukan dua kali observasi. Peneliti mengamati sekaligus mencatat respon dalam format data yang telah disediakan serta memberi penilaian pada setiap aspek yang dinilai, dengan dibantu teman sebaya (tahap 1, fase *baseline 1*).
- c. Melakukan *intervensi* langsung. Tahap ini merupakan tahap *intervensi* yang kegiatannya adalah memberikan demonstrasi pada peserta didik saat cuci motor. Peneliti mengamati sekaligus mencatat respon dalam format data yang telah disediakan serta memberi penilaian pada setiap aspek yang dinilai, tahap 2, fase *intervensi*.
- d. Mengobservasi perilaku subjek dalam kemampuan keterampilan cuci motor. Pengumpulan data dilakukan dengan mencatat respon peserta didik selama observasi. Setiap hari dilakukan satu kali observasi. Peneliti mengamati sekaligus mencatat respon dalam format data yang telah disediakan serta memberi penilaian

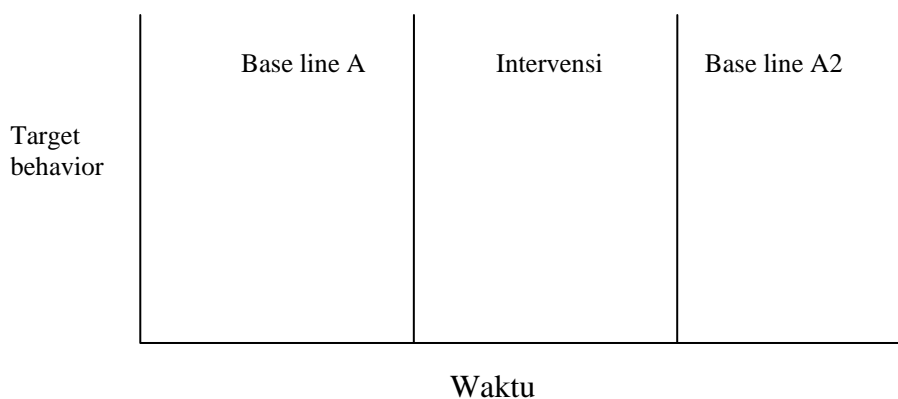
pada setiap aspek yang dinilai, dengan dibantu teman sebaya tahap 3, fase *baseline* 2.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah desain subjek tunggal *Single Subject* berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya, perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan dalam subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Kondisi disini adalah kondisi *baseline* dan kondisi perlakuan *intervensi*. *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran target *behavior* dilakukan pada keadaan natural sebelum dilakukan *intervensi* apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana suatu *intervensi* telah diberikan dan target *behavior* diukur dibawah kondisi tersebut. Penelitian dengan desain subjek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase *baseline* dengan sekurang-kurangnya fase *intervensi*. (Sunanto, 2005:56)

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A - B - A yang memiliki 2 fase yaitu : A1 *baseline*, B *Intervensi*, dan A2 *baseline*. Bertujuan untuk mempelajari besarnya suatu perlakuan *intervensi* terhadap target *behavior* tertentu yang diberikan kepada individu" (Sunanto, 2005:61).



Gambar 3.1  
Desain A-B-A (Sunanto dkk 2005:59)

*A1 = baseline*

*Baseline* adalah kondisi awal kemampuan keterampilan subjek sebelum diberi perlakuan *intervensi*. Pengukuran fase *baseline* dilakukan sampai data stabil.

*B = intervensi*

Bayu Dwi Sulistiyo, 2014

IMPLEMENTASI METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL OTOMOTIF BAGI SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Intervensi* adalah kondisi keterampilan subjek selama memperoleh perlakuan. Perlakuan diberikan sampai data menjadi stabil, dengan menggunakan media sebaya.

*A2 = baseline*

Yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sejauh mana *intervensi* diberikan pada subjek. Dilakukan sampai stabil mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan disain A-B-A, penelitian perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini.

1. Mendefinisikan target behaviour sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1), secara berkelanjutan sekurang-kurangnya 3 atau 5 sampai *trend* dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan *intervensi* setelah *trend* data *baseline* stabil.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase *intervensi* (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase *intervensi* (B) stabil mengulang fase *baseline* (A2).

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simulasi yaitu dengan cara mengamati setiap aspek yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Pengamatan dilakukan sebelum dan sesudah *intervensi* dilaksanakan. Fase *baseline* pengumpulan data dilakukan dengan cara mencatat setiap kegiatan anak yang telah ditentukan selama observasi. Setiap kali dilakukan observasi selama tes unjuk kerja, peneliti mengamati sekaligus mencatat keterampilan anak dalam cuci motor dengan format data yang telah disediakan serta memberikan nilai.

## D. Objek Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Bayu Dwi Sulistiyo, 2014

IMPLEMENTASI METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL OTOMOTIF BAGI SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini membahas mengenai “Studi evaluasi keterampilan cuci motor dengan metode simulasi bagi anak tunagrahita di SLB N 2 Indramayu. Adapun mengenai siapa yang akan diteliti, dimana tempat penelitian dan waktu penelitian adalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas XII SLB N 2 Indramayu.

Nama : JM

Tempat, Tgl. Lahir: 28 Mei 1995

Jenis kelamin : L (laki-laki)

Agama : Islam

Alamat : Lemah Mekar Indramayu

Kelainan : Tunagrahita

2. Tempat penelitian dilakukan di SLB N 2 Indramayu.

3. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Maret 2014 sampai dengan selesai.

## **2. Populasi dan sampel**

### **a. Populasi**

Menurut Sugiyono (2010:297) populasi adalah ”wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sementara Arikunto (1993:173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian”.

Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian atau jumlah individu dalam suatu wilayah penelitian yang mempunyai karakteristik yang sama. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SLB N 2 Indramayu.

### **b. Sampel**

Menurut Sugiyono (2010: 299) ”Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan menurut Arikunto (2010 :174) sampel adalah “sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.” Dalam suatu penelitian, populasi dari penelitian ini adalah seluruh

siswa SLB N 2 Indramayu, sedangkan sampel yang di ambil berasal dari siswa SLB N 2 Indramayu yang berjumlah 3 orang siswa.

#### E. Teknik Penarikan Sampel

Metode penarikan sampel, penulis menggunakan *simple sampling*, yaitu teknik sampling acak sederhana. Menurut Sugiyono (2012:120) *simple random sampling* adalah ”pengambilan sampel sederhana anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan stara yang ada dalam populasi itu”. Sedangkan Arikunto (2010: 177) menyatakan bahwa “ Teknik sampling ini diberi nama demikian karena pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama.”

#### F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan keterampilan vokasional cuci motor. Instrumen berupa format yang disusun berisi langkah kerja (job sheet) tentang prosedur cuci motor. Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau social yang diamati. (Sugiyono, 2010 : 147). Adapun format instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1  
Instrumen Penelitian

No	Kegiatan	Indikator	Skoring Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Persiapan Kerja	Persiapan Operator: a. Pakaian Kerja b. Kesehatan Fisik c. Identitas Kerja	1	0
2	Persiapan Alat dan Bahan	Persiapan Alat dan Bahan a. kuas b. Ember c. Sikat d. Kanebo e. Majun f. Alat steam	1	0

Bayu Dwi Sulistiyo, 2014

IMPLEMENTASI METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL OTOMOTIF BAGI SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		g. Pengkilat motor h. Sabun motor i. Busa/ spons		
3	Menggunakan alat dalam mencuci kendaraan.	1. Siapkan alat cuci steam	1	0
		2. Pasangkan selang pada alat cuci steam.	1	0
		3. Pasang kembali selang yang telah terhubung oleh alat cuci steam ke spray gun.	1	0
		4. Kemudian pasang spray gun ke batang penyemprot.	1	0
		5. Siapkan ember lalu masukan Sabun pembersih motor.	1	0
		6. Siapkan busa untuk mencuci motor.	1	0
		7. Siapkan kanebo pada tempat yang kering	1	0
4.	Proses kerja mencuci kendaraan bermotor.	1. Cuci motor secara keseluruhan dengan menggunakan alat steam.	1	0
		2. Bagian bawah (roda, mesin, kaki-kaki yang dibersihkan pertama kali	1	0
		3. Gunakan sikat untuk membersihkan ban.	1	0
		4. Bagian atas motor dibersihkan sampai tidak ada kotoran yang menempel.	1	0
		5. Bilas motor yang telah disabun dengan menggunakan alat steam.	1	0
5	Proses pengeringan kendaraan.	1. Keringkan bagian atas dengan menggunakan lap Canebo.	1	0
		2. Kemudian keringkan bagian bawah dengan menggunakan lap canebo.	1	0
		3. Sesudah kering lap kembali dengan menggunakan kain kering dan sedikit oleskan cairan pengkilat motor.	1	0

Bayu Dwi Sulistiyo, 2014

IMPLEMENTASI METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL OTOMOTIF BAGI SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



6	Hasil pencucian motor.	Seluruh bodi dalam keadaan bersih tanpa ada kerusakan pada motor.	1	0
7	Waktu Kerja	Waktu kerja 48 menit	1	0

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Data-data yang diperoleh dari hasil pencatatan kemampuan atau kompetensi yang ada pada subjek merupakan keterampilan cuci motor dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dengan desain subjek tunggal terfokus pada data individu dari pada data kelompok. Menganalisis data pada penelitian dengan desain subjek tunggal ada beberapa hal, diantaranya pembuatan grafik, analisis *statistic* deskriptif dan analisis visual. Penggunaan analisis grafik diharapkan dapat memperjelas gambaran dari suatu kondisi eksperimen baik sebelum perlakuan *baseline* maupun pada saat setelah diberi perlakuan *intervensi*, dan perubahan-perubahan yang terjadi setelah perlakuan *baseline*2.

Menurut Sunanto (2005:96), dalam analisis data dengan metode analisis visual ada beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti diantaranya: Banyaknya data point (*skor*) dalam setiap kondisi, banyaknya variabel terikat yang ingin diubah, tingkat stabilitas dan perubahan level data dalam suatu kondisi atau antar kondisi, arah perubahan dalam kondisi maupun antar kondisi.

Analisis data pada penelitian desain subyek tunggal ini peneliti melakukan 3 hal yaitu: pembuatan grafik, analisis statistik deskriptif, dan analisis visual. Langkah penganalisaan yang dilakukan meliputi analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi

### 1. Analisis Dalam Kondisi

Menganalisa perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi *intervensi*, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi:

#### a. Panjang Kondisi

Penentuan panjang kondisi diawali dengan menentukan panjang interval. Panjang interval menunjukkan ada berapa fase dalam kondisi tersebut. Selanjutnya di buat dalam bentuk tabel.



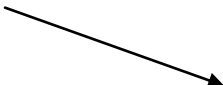
Tabel 3.2  
Panjang Kondisi

KONDISI	BASELINE (A)	INTERVENSI (B) I
Panjang Kondisi		

#### b. Estimasi Kecenderungan Arah (*trend/slope*)

Bagi peneliti di bidang modifikasi perilaku, kecenderungan arah (*trend/slope*) data pada suatu grafik sangat penting untuk memberikan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti. Menurut Sunanto (2005:98) Ada tiga macam kecenderungan arah grafik (*trend*) yaitu (1) meningkat, (2) mendatar, dan (3) menurun. Masing-masing maknanya tergantung pada tujuan. Lebih jelasnya dibuat dalam sebuah tabel seperti berikut:

Tabel 3.3  
Estimasi Kecenderungan Arah

KONDISI	BASELINE (A)
Estimasi Kecenderungan Arah	Meningkat 
	Mendatar 
	Menurun 

"Ada dua cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik(*trend*) yaitu metode *freehand* dan metode *split-middle*" (Sunanto, 2005: 96). Penelitian ini menggunakan metode belah clua (*SpletMiddle*).Mengestimasi kecenderungan arah

dengan menggunakan metode ini adalah menentukan kecenderungan arah grafik

Bayu Dwi Sulistiyo, 2014

IMPLEMENTASI METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL OTOMOTIF  
BAGI SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berdasarkan median data point nilai ordinatnya. Menurut Sunanto (2005:108) ada beberapa langkah dalam metode ini, diantaranya:

- 1) Membagi data pada fase *baseline* menjadi dua bagian,
- 2) Bagian kanan dan kiri hasil tahap 1, dibagi menjadi dua bagian,
- 3) Tentukan posisi median dari masing-masing bagian,
- 4) Tarik garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu, antara bagian kanan dan bagian kiri.

### c. Kecenderungan Stabilitas

Menurut Sunanto (2005:98), Kecenderungan stabilitas menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang kelompok data tertentu. Rentang datanya kecil atau tingkat variasinya rendah maka data dikatakan stabil. Secara umum jika 80% - 90% data masih berada pada 15% di atas dan dibawah *mean*, maka data dikatakan stabil. Menentukan tingkat stabilitas data biasanya digunakan persentase penyimpangan dari mean sebesar (5, 10, 12 dan 15%). Persentase penyimpangan terhadap mean yang digunakan untuk menghitung stabilitas digunakan yang kecil (10%) jika data mengelompok di bagian atas dan digunakan persentase besar (15%) jika data mengelompok di bagian tengah maupun bagian bawah.

*Mean level* untuk data di suatu kondisi dihitung dengan cara menjumlahkan semua data yang ada pada kordinat dibagi banyaknya data. Adapun langkah penentuan kecenderungan stabilitas menurut Sunanto (2005:115) diantaranya:

- 1) Menentukan Rentang Stabilitas dengan rumusan:  

$$\text{Rentang Stabilitas} = \text{Skor Tertinggi} \times \text{Kriteria Stabilitas}$$
- 2) Menentukan Mean Level dengan cara menjumlahkan semua data yang ada pada kordinat dibagi banyaknya data
- 3) Menentukan Batas atas dengan rumusan:  

$$\text{Batas Atas} = \text{Mean Level} + (O.S. \text{Rentang Stabilitas})$$
- 4) Menentukan Batas atas dengan rumusan:  

$$\text{Batas bawah} = \text{Mean Level} - (O.S. \text{Rentang Stabilitas})$$
- 5) Menghitung Persentase Stabilitas (PS) dengan rumus *BR* Keterangan:

Bayu Dwi Sulistiyo, 2014

IMPLEMENTASI METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL OTOMOTIF BAGI SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$PS = \frac{BR}{BP} 100\%$$

PS = Persentase Stabilitas

BR = Banyak Data Poin dalam Rentang

BP = Banyak Data Poin

#### d. Jejak Data

Menentukan kecenderungan jejak data dilakukan dengan proses yang sama dengan proses kecenderungan arah.

#### e. Level Stabilitas dan Rentang

Istilah Level menunjukan pada besar kecilnya data yang berada pada skala ordinat (sumbu Y). Data diambil berdasarkan hasil perhitungan kecenderungan stabilitas.

#### f. Level Perubahan (*Level Change*)

Tingkat perubahan menunjukan berapa besarnya perubahan data dalam suatu kondisi dengan cara:

- 1) Menentukan berapa besar data poin (skor) pertama dan terakhir dalam kondisi.
- 2) Kurangi data yang besar dengan data yang kecil

Tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik *therapeutic* atau memburuk *contratherapeutic* sesuai dengan tujuan *intervensi* atau pengajarannya.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah target *behavior* yang berubah sepanjang fase *intervensi* (B) dan bagaimana perubahannya dibandingkan dengan fase *baseline* (A). Apabila benar terjadi perubahan pada fase *baseline* dan fase *intervensi* benar-benar hanya pada satu variabel terikat, hal ini mengindikasikan adanya pengaruh *intervensi* terhadap target *behavior*.

## 2. Analisis Antar Kondisi

Menurut Sunanto, (2005:68) untuk menganalisa visual antarkondisi terdapat lima komponen yaitu :

#### a. Jumlah Variabel yang Diubah

Mengetahui perubahan variabel bebas *intervensi* terhadap variabel terikat *target behavior* secara jelas, peneliti harus terfokus pada perubahan satu target *behavior* dua kondisi. Terjadi perubahan pada fase *baseline* dan fase *intervensi*

Bayu Dwi Sulistiyo, 2014

IMPLEMENTASI METODE SIMULASI PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN VOKASIONAL OTOMOTIF  
BAGI SISWA TUNAGRAHITA DI SMALB

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

benar-benar hanya pada satu variabel terikat, hal ini mengindikasikan adanya pengaruh *intervensi* terhadap target *behaviour*.

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis Kecenderungan Arah dalam masing-masing kondisi, baik itu fase *baseline* maupun *intervensi*.

c. Perubahan Stabilitas

Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas dengan melihat kecenderungan stabilitas pada masing-masing fase, baik itu fase *baseline* maupun *intervensi*.

d. Perubahan *Level*

Menentukan *level* perubahan dengan cara menentukan data skor pada kondisi *baseline* pada fase terakhir dan fase pertama pada kondisi *intervensi* kemudian dihitung selisih keduanya.

e. Data *Overlap*

Menentukan *overlap* data pada kondisi *baseline* dengan *intervensi* dilakukan dengan cara :

- 1) Lihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi *baseline*.
- 2) Hitung ada berapa data point pada kondisi *intervensi* yang berada pada rentang kondisi.
- 3) Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi kemudian dikalikan 100.

Semakin kecil persentase *overlap* makin baik pengaruh *intervensi* terhadap target *behavior*.